

Vorschau

Das erwartet euch in der nächsten Ausgabe ...

Testberichte: Lightraces, Spiderman sowie einige Kassettenspiele.

Stories: Die Ergebnisse des Wettbewerbes!

Software: ASHIDO-Dumps, Long Hackin Night, Castle, Diamond Diver u.A.

Außerdem: Eine kleine Beilage für alle Abonnenten ...

Wie üblich: Leserbriefe, Kleinanzeigen, Kontaktadressen, PD-Service, Serien usw.

ZONG 01/91 ist ab 01.01.1991 erhältlich!

ZONG, die einzige deutsche XL/XE Zeitschrift!

Anzeige

Anzeige

NEUHEITEN

PLAYER'S DREAM 1: Zwei Spiele auf einer Diskette zum supergünstigen Preis! PLOT, die Umsetzung des Spielhallenautomaten PLOTTING, sowie SKIABFAHRT, welches schon aus aus ZONG 07/89 bekannt ist. DM 14,80

A S H I D O: Das brandneue KE-SOFT Game! Das uralte chinesische Spiel der Steine. Nur die Weisheit siegt! Mit drei wählbaren Steinsätzen! DM 19,80

Eine kleine Auswahl an Restpostensoftware:

Gunlaw	Kassette DM 9,80
Colony	Kassette DM 9,80
Pro Mountain Bike Simulator	Kassette DM 9,80
Mercanery 1 & Compendium	Diskette DM 19,80
Arkanoid	Diskette DM 14,80
Spooky Castle	Kassette DM 9,80
Pro Golf	Kassette DM 9,80
Sidewinder	Kassette DM 9,80
Space Wars	Kassette DM 9,80

ACHTUNG!

Wer den "Kemal Ezcan's Musikeditor" vorbestellt (geliefert wird ca. ab 15.12.90), bekommt einen Rabatt von DM 5,- auf den Kaufpreis, d.h. er bezahlt nur DM 34,80 anstatt DM 39,80! Bestellungen an folgende Adresse:

KE-SOFT, Kemal Ezcan, Frankenstr. 24. 6457 Maintal 4. Tel. 06181/87539

ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN

unabhängig - überregional

12/90

2. Jahrgang

DM 8,--

ABBUC-JHV

Spezial-
Weihnachts-
Ausgabe!

- Großer Bericht

Einkaufsführer

- Geschenke für Jedermann

ZONG-Kochbuch

- Leckereien zur Weihnachtszeit

Software:

- Lunar Lander II
- Weihnachtsspiel
- The Old Saloon, Bubbler II
- TB-DOS, Texteditor 4+ u.a.

Mit Diskette im Heft



KE-SOFT's



Weihnachtspaket

Wir bieten Ihnen an:

(gültig bis 20.12.90)

Vier Vollpreisspiele

zum supergünstigen Paketpreis!

ASHIDO, ANTQUEST, Die AUSSERIRDISCHEN, CULTIVATION/CHROMATICS, DRAG, DREDIS, OBLITROID, SOGON, TECNO NINJA, TOBOT/BROS, ZADOR, ZEBU-LAND.



Sie suchen sich Ihre vier Favoriten aus und zahlen dafür nur DM 74,80 anstatt bisher bis zu DM 100!

Dazu gibt's noch eine Überraschung:

Jeder, der bei uns bis zum 20.12.90 ein solches Weihnachtspaket bestellt, bekommt zusätzlich ein kleines Präsent für die Feiertage!

Telefonische Blitzbestellung unter
06181/87539.



Ein frohes und gesegnetes Weihnachtsfest wünscht Ihnen Ihr KE-SOFT-Team!



ZONG 12/90

Internes	Impressum	04
	Inhalt Wuhlkiste	04
	Vorwort/News	05
	Kontaktadressen	14
	PD-Service	35
	Vorschau	36
	Inhalt 01-12/90	28
Testberichte	Einkaufsführer	07
	Kurztests	12
Storys	ABBUC-JHV	15
	Wettbewerbe	18
Serien	Programmieren in Basic	23
	Turbobasic XL	22
	PD-Software	22
	ZONG-Kochbuch	25
Software	Programmdiskette	19
	TB-Dos	20
	Texteditor IV +	20
	Weihnachtsspiel	21
	Lunar Lander	21
	Bubbler II	21
	Old Saloon	21
	Musikbonus	21
Tips & Tricks	Zorro	30
	The Serpents Star	31
	Tecno Ninja	32
	Gesucht / Gefunden	32
Das Forum	Leserbriefe	06
	Angebote	33
	Gesuche	34
Inserenten	KE-Soft	01, 36

Impressum

Herausgeber:
KE-SOFT

Redaktion:
K. Ezcan (K.E.), M. Becker (M.B.), M. Plejler (M.P.)

Freie Mitarbeiter:
S. Dorlach (S.D.)

Anschrift der Redaktion:
KE-SOFT, Kemal Ezcan, Frankenstr. 24
6457 Maintal 4, Telefon: 06181/67539

Erscheinungsweise:

Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für Atari XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-SOFT. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonnenten erhalten das Magazin zu diesem Termin. Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-SOFT). Bei Nachfragebestellung werden DM 2,90 Nachnahmegebühr berechnet. Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,- incl. Porto und Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt. Es verlängert sich automatisch. Vervielfältigungen jeglicher Art sind nur mit schriftlicher Genehmigung von KE-SOFT gestattet!

Manuskript- und Programmeinsendungen:

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen. Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

Werbeanzeigen (Auflage 200):

Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte	Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte
1/1	120,-	150,-	1/4	40,-	60,-
1/2	70,-	100,-	1/8	20,-	40,-

Inhalt der Kühlkiste:

Kassettensoftware: Collapse, Denk Mit, Despatch Rider, Escape from Tramm, Gun Law, Panik, Pinguin, Robot Knights, Schatzsuche, Side-winder, Silicon Warrior, Space Wars, Speed Zone, Spooky Castle, Sunday Golf, TKKG, Thrust, Touch.
Diskettensoftware: Werner Flaschbier, Yahze, Vokabeltrainer in: Spanisch od. Französisch od. Italienisch od. Englisch.
Literatur: ANALOG-No.: 4/88, 9/88, 10/88, 12/88. Chip-Spezial XL/XE, Atari-Mag. (3 Mag+1 WK): 5/87; 88: 5, 10; 89: 1-3, 5-8; Das große Spiele-Buch II, Peeks & Pokes zum XL, Hexenküche



Tja, Datensicherheit ist wichtig! Zu diesem Thema gibt's einiges zu sagen, denn leider ist uns mit der letzten Ausgabe wieder mal etwas sehr peinliches passiert: Da unser Kopiercomputer defekt war, waren so ziemlich alle verschickten ZONG-Disketten nicht ganz lauffähig (wie Ihr sicherlich schon gemerkt habt!). Leider haben wir die Sache erst bemerkt, als die ZONG's schon verschickt waren. Also: Es tut uns leid, die defekten Programme findet Ihr außerdem zusätzlich auf der B-Seite dieser Programmdiskette.

Neuheiten: Das Weihnachtspaket, KE-SOFT Spiele zum günstigen Preis zusammen mit einem kleinen Geschenk. Näheres hierzu auf Seite 2. Neu im KE-SOFT Angebot ist auch die Hardware: Da wäre z.B. das Centronics Interface II, die Mini-Speedy sowie die neue Floppy 2000. Näheres hierzu telefonisch oder im neuen Katalog (Anfang Januar). Das neue Vollpreisspiel, ASHIDD, ist inzwischen erhältlich. Hierbei handelt es sich um ein Denkspiel mit chinesischer Weisheit ... Als eine Art "Spielesammlung" gibt es die neue Serie PLAYER'S DREAM, die als Gemeinschaftsproduktion von KE-SOFT, PPP und AMC vertrieben wird. Auf der ersten Nummer befinden sich PLOT sowie SKIABFAHRT. Nun DIE Neuheit! Darauf haben alle gewartet: KEMAL EZCAN's MUSIKEDITOR. Ein tolles Programm, das es mit minimalem Aufwand ermöglicht, tolle Musiken auf dem XL/XE zu erstellen. Natürlich können die Songs auch in eigene Programme eingebaut werden! Erhältlich ab 15.12.90. Der Preis beträgt DM 39,- inkl. ausführlichem Handbuch und vielen Beispielsongs.

Ach so: Bei ZEBU-LAND ist uns ein kleines Mißgeschick passiert. Level 27 ist nicht schaffbar (ahem!). Auf der Vorderseite der Programmdiskette befindet sich nun also die korrigierte Version, die einfach auf die Originaldiskette draufkopiert werden kann. Sol Im Übrigen geht es in dieser Ausgabe sehr weihnachtlich zu: Angefangen mit dem tollen Einkaufsführer bis hin zum extra umfangreichen Kochbuch ist für jeden etwas dabei. Also: Viel Spaß beim Schmökern und Ausprobieren, ansonsten frohe Weihnachten und einen guten Rutsch wünscht euch

euer ZONG-Team.

Leserbriefe

In diesem Monat erreichte uns der erste Leserbrief aus der ehemaligen DDR. Geschrieben wurde er von einem User aus Döbeln.

Hallo, ihr Neuen!

Na, wie geht's euch so? Mir, denke der Nachfreige, gut, aber ich stecke zur Zeit im blanken Stres. Arbeit, Fahrschule, einiges hin und her. Aber da heute das magische Datum 15.11.1990 ist, müßte ich mich nun endlich mal melden. Telefonisch hab' ich es oft probiert, doch meistens bedeutete dies zwei bis fünf Stunden Wartezeit. Aber nun drängt das Datum. Leute, "Antquest" und "Zebu-Land" sind voll Spitze! Ich muß zwar sagen, hätte die Grafik 'ne Stufe besser sein können, doch die Freigen sind absolut Spitze, also hält's die Weege zwischen Spitze und gut. Zu "Zebu-Land": Schöne Grafik und gute Levels. Also, wenn noch mehr in der Richtung kommt, bin ich auf jeden Fall als Käufer dabei! So, und jetzt noch 'ne Spitze Frege: Wo bleiben meine, per Telefon bestellten, Druckerinterfaces? Menn Leute, ich breuch das dringend, nachdem ich euren Hinweis zu Herzen genommen habe, und mir einen STAR LC-10 gekauft habe, in der Hoffnung, daß das Interface ranwendet, aber... Also, ich brauch's! Übrigens, die Probleme mit der Floppy sind aus der Welt, drum liegt diese Anzeige eines ATARI-Fachgeschäftes diesem Brief bei. Der Laden ist eine Verkaufsstelle der IG-ATARI Dresden. Ich muß sagen, so wie der Laden ist, hab' ich mir euren auch vorgestellt. Schon von außen "ATARI" an fest allen Hausecken und -wänden. Drin dann, alles voll mit 130'ern, ST's, Zubehör, großer Softwareecke und einer ganz kleinen AMIGA- und C64'er-Ecke. Neja, so hab' ich dann dem "Besitzer" das ZONG gezeigt und gefragt, ob mein ihn euch vorschlagen kann. Er sagte darauf prompt "Ja". Durch Zufall war dann am Wochenende (10.11.) ein ATARI-Club-Treffen, und da ich ihm gesagt hatte, daß ich Probleme mit meiner Floppy hatte, sagte er, daß ich einfach mal vorbei kommen solle. Also nichts wie hingefahren und glücklich wieder zurückgekommen. Ich muß sagen, spitzen Atmosphäre! Ständig 20-30 Leute da, und getuschelt wurde am laufenden Band (allerdings nur PD-Software, kler). Peer ST's waren auch da, aber 800 und 130 wer doch in der Mehrzahl da. So, das wär's denn ...

ZONG-Re(d)aktion:

Mit der schlechteren Grafik bei ANQUEST hast du schon nicht Unrecht, doch die müßte für die DIGI-Sounds "geopfert" werden, sorry! Wenn du noch mehr "Breinkiller" haben willst, probier's doch mal mit ZADOR, CULTIVATION, SOGON, TOBOT, ASHID, PLOT und/oder ATOMIT. Na, sind das nicht genug? Die Interfaces sind hoffentlich längst angekommen! Dem Laden haben wir geschrieben, und werten nur noch auf seine erste Bestellung! Sollte die kommen, ist dir wohl kler, was du dir damit eingebrockt hast. Dann hast du gelitten und 1 Vollpreisgame nach Wahl inclusive der Versandkosten frei! Du bist also frei! Überhaupt beuten wir unser Handlernetz in der ehemaligen DDR so langsam aber sicher aus. Ihr, die ihr da wohnt, seit maßgeblich daran beteiligt, ob dies schnell oder langsam geschieht! Also, schreibt uns, wenn ihr einen Laden kennt, der Atari 8-Bit Software verkauft, wir werden uns bei euch angemessen bedanken.

Einkaufsführer

Rechtzeitig zur Weihnachtszeit bringen wir euch den ultimativen Einkaufsführer in Sachen ATARI XL/XE. Nach Preisklassen sortiert stellen wir euch hier eine Menge interessante Produkte rund um den XL/XE vor. Es versteht sich von selbst, daß hier nur wirklich gute Produkte aufgelistet sind, denn wer will schon Schrott auf seinem Gabentisch haben? Nun, falls also noch nicht alle Weihnachtswünsche feststehen, oder ihr einem anderen XL/XE-Freak ein frohes Fest bereiten oder euch einfach selbst mal etwas gutes tun wollt: Hier ist die ultimative Liste der interessantesten und aktuellsten XL/XE-Produkte! Alle beschriebenen Artikel sind bei KE-SOFT, Kemel Ecken, Frankenstr. 24, 6457 Weintal 4, Tel. 06181/87539 erhältlich. Abweichungen hiervon stehen im Text.

Preisklasse bis DM 10,--

In dieser Preisklasse gibt es schon mal eine Menge Kassettensoftware, unter denen z.T. wirklich gute Spiele sind. Mit dem "C:"-Emulator lassen sich natürlich nahezu alle auf Diskette überspielen. DESMONDS DUNGEON ist ein Hüpf- und Sammelspiel mit schöner Grafik. Bei GUNLAW geht's denn schon etwas härter zu: Wilder Westen im XL! Gruselig wird es bei SPOOKY CASTLE, und mit TWILIGHT WORLD geht's ins Reich der Abenteuer. Ein toller Oldie ist natürlich PREPPY, die beste Froger-Variante für den XL/XE. Diese und andere Kassetten gibt es solange der Vorrat reicht für jeweils nur DM 9,80!

Wer es noch nicht kennt, kann sich natürlich für DM 5,-- auch mal ein ZONG-Megezin nach Wahl ins Haus flattern lassen. Ein Angebot, das sich mit Sicherheit bezahlt macht, denn die einzige deutsche XL/XE-Zeitschrift het's in sich!

Wer auf Denkspiele steht, sollte sich mal ATOMIT und PLOT anschauen. Diese beiden neuen Spiele mit toller Grafik und einer Menge Unterhaltung gibt's für je DM 9,80. ZONG-Abonnenten bekommen ATOMIT sogar für nur DM 5,--. Viel Spaß für wenig Geld! ZONG-Abonnenten finden mit etwas Geduld auch sicherlich unter den PD-Disketten etwas. Toll sind z.B. die Grafikbentuerspiele THE RIDDLE (DM 5,--), ATLANTIS (DM 10,--), SEREMIS (DM 10,--), und DIE ZEITMASCHINE II (DM 5,--). Wer mehr auf Action steht, bedient sich besser mit PUNGO (DM 5,--), ZYCLOP (DM 5,--) oder SKEET/STONE MINE (DM 5,--).

Und noch etwas: Auf der DISKLINE findet man sicherlich auch für jeden Geschmack etwas: NUMMER 5 bietet z.B. ein gutes Strategiespiel, 'The City', einen Speichermonitor, einen Fontwandler sowie ein interessantes Testaturbelegungsprogramm (DM 9,80). Mit 'Mecig' (Nummer 6, DM 9,80) het man einiges zu tun, Fieber, Biorhythmus, Kistobert, Etikettendruck u.a. gibt's dazu. Auf NUMMER 7 (DM 9,80) findet man dann noch einen Softwarefrezer, des Kertenspiels Herz-As, Spee Bell, eine Deilverweitung, sowie tolle Demoversionen von Cultivation und Zebu-Land. Also: DISKLINE, jede Nummer DM 9,80.

Und überhaupt: Wer die KE-SOFT Demodiskette noch nicht hat, sollte sie sich schnellstens besorgen. Für nur DM 2,-- bekommt man Demoversionen fast aller KE-SOFT Spiele. Die meisten davon sind auch noch spielbar.

Preisklasse bis DM 20,--:

Toll zur Weihnachtszeit ist das Adventure-Paket, das aus zwei spannenden Grafikbrowserspielen besteht: CHRISTMAS HORROR und DAS GEHEIMNIS DER OSTERINSEL. Beide sind auf der AMC-SOFT MegezinDiskette erschienen und können zusammen zum Preis von DM 19,80 bezogen werden. Die Magazine sind natürlich im Preis enthalten. Schon anzuhören ist auch die KE-SOFT GAME MUSIC #2, eine Musikkassette mit XL/XE-Musik, programmiert von Kemal Ezen. Alle Musikstücke wurden im Studio veredelt, daher sind sie auch für nicht-Computer-Freies geeignet. Ein spezielles Erlebnis, das man sich nicht entgehen lassen sollte (DM 14,80).

Für lange Nächte vor dem Computer ist das Spiel A HACKERS NIGHT vom AMC-Verlag bestens geeignet. In spielerischer Weise muß man versuchen, in dem AMC-Computer einzudringen und dort einige Aufgaben zu lösen. Eine gut gemachte Hecker-Simulation für alle Fühche (DM 14,80). Für Fühche ist auch das KE-SOFT Spiel ZEBU-LAND geeignet: Ein pfiffiges Labyrinthspiel mit Drehtüren, Abgründen, verschiebbaren Blöcken und bis zu vier Spielfiguren gleichzeitig. Ein irrer Spaß für nur DM 19,80.

Für ruhiger Gemüter besser geeignet: ASHIDO, ein neues chinesisches Denkspiel. Verschiedenfarbige Steine mit chinesischen Symbolen müssen auf dem Spielbrett geschickt platziert werden. Ein außerordentlich ruhiges aber weihnachtlich faszinierendes Spiel für DM 19,80. Aus den USA gibt es natürlich eine Menge schöner Spiele: JOURNEY TO THE PLANETS, ein spannendes Action-Adventure auf Steckmodul für DM 19,80, BANDITS, ein lustiges Ballerspiel für DM 14,80, SUMMER GAMES die offizielle Olympiade für den XL/XE. Mit tollen Disziplinen wie z.B. Turnen, Turmspringen oder Stebhoheprung. Auf Diskette für nur DM 19,80. Auch SPIDERMAN bietet eine Menge Spaß. Ein Grafik-Adventure von Scott Adams, das z.T. sogar animierte Grafiken zeigt. Diskette für DM 19,80. Für Actionfreies geeignet: STAR RAIDERS, des 3-D Weltreum-Abenteurer. Action pur gegen feindliche Zylonen! Rette die Basis! Ein fantastisches Spiel auf Steckmodul für DM 19,80. Und last but not least: NINJA, der Schattenkrieger. Fernöstlicher Kampfsport auf Diskette für DM 19,80.

Preisklasse bis DM 30,--:

In der Preisklasse ab 20,-- gibt es denn schon die ersten interessanten Anwenderprogramme:

PRINTSTAR II fertigt Screendumps in allen Größen, von Diskettenaufkleber- über DINe4- bis hin zu DINe0-Größe! Also für jeden Geschmack das Richtige! Außerdem können den Bildern verschiedene Graustufen zugeordnet werden, wodurch die störenden Streifen entfallen, die man von normalen Screendumps kennt. Diskette für DM 29,80.

Für Leute mit viel Korrespondenz ist der ATEXT 1.1 hervorregend geeignet, denn mit diesem Textverarbeitungssystem können bis zu 20 DINe4-Seiten auf einmal ausgedruckt werden! Ein leistungsfähiges Programm zum kleinen Preis von nur DM 24,80.

Alle Programmierer herhören: QUICK heißt die neue Programmiersprache für den kleinen Ater! Quick ist einfach wie Basic und doch so schnell wie Assembler! Außerdem bietet Quick eine strukturierte Programmierung sowie viele vorgefertigte Prozeduren zum Verschieben von Grafikeus-

schnitten, zur Pleyer-Missile Bewegung, zur Meusebfrage und vielem mehr! Einfach zu erlernen, aber sehr effektiv im Nutzen. Diskette mit Handbuch für DM 29,80!

Wer sich lieber in Assembler versuchen möchte, greife einfach zum AT-MAS II Macroassembler. Ein sehr leistungsfähiges Programm incl. Editor, Assembler und Monitor! Sowohl für Einsteiger als auch für Fortgeschrittene bestens geeignet. Diskette mit Handbuch für DM 24,80.

Natürlich sollen auch die Spielfreies nicht zu kurz kommen: TECNO NINJA (Disk. DM 24,80) bietet viele Level mit toller Grafik und eine Menge Action mit einigen Extravaganzen!

Richtig stimmungsvoll geht es bei DIE AUSSERIRDISCHEN zu. Dieses Adventure versetzt den Spieler mit Hilfe einer Zeitmaschine in verschiedene Jahrhunderte. Durch logisches Denken findet man das Rätsels Lösung und kann somit die Erde vor der Invasion der Außerirdischen retten.

Ein weiteres schönes Abenteuer: PYRAMIDOS. Lose das Geheimnis der Pyramide, finde den Raum des Lichts und du wirst frei sein. Mit vielen spannenden Zwischenspielen. Diskette DM 24,80.

Für Tierliebhaber und vor allem jüngere Spieler geeignet: HERBERT II, die kleine Ente. Führe Herbert und seinen Bruder Osker durch das fremde Land mit seinen vielen Gefahren. Ein Geschicklichkeitsspiel mit fantastischer Grafik und schöner Musik. Diskette für DM 24,80.

Noch ein Geschicklichkeitsspiel: RUBBERBALL, das Abenteuer eines kleinen Gummiballes in der Klimatele! Viel Geschick und Reaktion sind nötig, um diese Herausforderung anzunehmen. Diskette für DM 24,80.

Nun die Denkspieler: PUNGOLAND, das niedliche Spiel mit dem Pinguin, der sein Ei vor den Eggthiefs retten will. Viele tolle Level bieten eine Menge Denkspaß. Diskette für DM 24,80.

Gleich zwei Spiele auf einer Disk: CULTIVATION/CHROMATICS. Ersteres ist eine Umsetzung des bekannten Spielhehlens Puznic, während das Spiel auf der Rückseite eine AMIGA-Umsetzung (Coloris) bietet. Doppelter Spaß für DM 24,80.

Preisklasse bis DM 50,--:

In dieser Preisklasse findet man Produkte für den größeren Geldbeutel. Für die Investition bekommt man natürlich auch entsprechend mehr Leistung:

S.A.M. steht für Screen-Aided-Management. Ein großes Anwenderpaket bestehend aus einem echten GEM-Window-DOS mit vielen neuen Funktionen, einer Textverarbeitung, einem Mailprogramm mit 256 Farben sowie einer Karteikartenverwaltung. Und das tolle daran: Das gesamte Paket bietet eine echte 80-Zeichen-Darstellung ohne irgendwelche Herdvereinsbeuten! Bediener ist S.A.M. per Joystick oder ST-Maus, was den Komfort noch steigert. Außerdem erhältlich: Zusatzdiskette sowie SAM-Patcher und SAM-Designer. S.A.M.-Anwenderpaket: Diskette, DM 39,80.

Ein tolles DTP (Desktop-Publishing) Programm erhält man mit THE NEWSROOM. Dieses Programm aus den USA bietet viele verschiedene Schriftarten, über 600 Grafiken, komfortable Editoren sowie tolle Funktionen wie Verschieben, Spiegeln, Melden etc. Gut geeignet für alle, die eine eigene Zeitung machen wollen. Natürlich lassen sich damit auch Briefköpfe, Grußkarten etc. entwerfen und ausdrucken. Diskette mit Handbuch für DM 39,80.

Für alle Lesefreudigen: Das ZONG-PAKET III bietet gleich sechs Ausgaben des ZONG-Magazines zum Winz-Preis von nur DM 35,--. Mit den Ausgaben Januar bis Juni 1990 erhält man eine Menge Lesestoff sowie ne-

türlich einen Haufen guter Programme. Sechs Zeitschriften jeweils mit Programmdiskette für DM 35.--.

Preisklasse bis DM 100.--:

Wenn wir gerade bei Paketen sind: Von KE-SOFT gibt es das neue WEIH-NACHTSPAKET, d.h. vier KE-SOFT Spiele nach Wahl (Antquest, Die Außerirdischen, Cultivation/Chromatics, Dreg, Dredis, Oblitroid, Sogon, Tecno Ninja, Tobot/Bros. Zador, Zebu-Land) zum Paketpreis von nur DM 74,80. Damit spart man gegenüber dem Einzelkauf bis zu DM 24,40 und hat außerdem eine Menge Spaß!

Für die Lesefreudigen wieder das ZONG-Angebot: Ein ZONG-JAHRESABONNEMENT (12 Ausgaben + Diskette) kostet DM 84.--. Zusätzlich erhält man dazu noch einen Griff in die Wühlkiste. Weitere Abvorteile: Neuheiteninfos, Preisvorteile, Pünktliche Lieferung, PD-Service usw. Also: Nicht lange zögern. Die ZONG-Programmdiskette bietet jeden Monat viele nützliche und interessante Spiele sowie Utilities.

Nun zur Hardware: Wer sich schon immer an der langsamen Geschwindigkeit seiner 1050-Floppy gestört hat, greife einfach zur MINI-SPEEDY. Dieser Zusatz, den Jedermann leicht einbauen kann, bietet bis zu vierfache Arbeitsgeschwindigkeit sowie außerdem echte Double-Density auf den Disketten. Nebenbei erhält man noch ein paar nützliche Programme zur einfacheren Arbeit mit der Floppy. SPEEDY 1050 incl. Bibo-Dos für DM 95.--.

Preisklasse über DM 100.--:

In dieser Preisklasse hört's mit der Software denn auch schon auf. Dafür gibt es aber ein paar höchst interessante Teile als Zusatz:

Der STAR LC-10 MATRIXDRUCKER bietet tollen Komfort zum niedrigen Preis: Viele verschiedene Zeichensätze, NLQ, Grafikeusdruck, hohe Geschwindigkeit, Proportionalsschrift, Einzel- und Endlospegielverarbeitung und doppelte Schriftgröße sind nur einige wenige Merkmale dieses wirklich tollen Druckers. Der Preis spricht außerdem für sich: Je nach Bezugsquelle zwischen DM 350.-- und DM 500.--. Wer sich einen Drucker zulegt, benötigt für den Anschluß an den XL/XE natürlich auch ein geeignetes CENTRONICS INTERFACE. Dieses gibt es für DM 129.--.

Nun der Hammer: Es gibt eine neue Floppy. Die FLOPPY 2000 ist voll kompetibel zur 1050-Floppy, bietet also Single sowie Medium Density. Sie wird anschlussfertig geliefert (incl. I/O-Kabel und Netzteil) und kann als Laufwerk 1-4 eingesetzt werden. Weiterhin beinhaltet Sie das BIBO-Dos sowie eine deutsche Anleitung. Diese neue Floppy ist zudem nur halb so hoch wie die bisherigen Floppys! Natürlich ist die ganze Software mit ihr lauffähig. Ihr bekommt sogar eine Garantie von 6 Monaten auf das Gerät! Der Preis für die Floppy beträgt DM 399.--.

Nun der Supervorteil: In die Floppy integriert ist eine Speedy (s.o.!). Außerdem bekommt jeder KE-SOFT Kunde ab Warenwert DM 400.-- ein ZONG-Abonnement als Treuebonus geschenkt! Wer also die Floppy kauft und sich noch einen weiteren Artikel aussucht, erhält mit der Sendung einen Gutschein über ein ZONG-Jahresabonnement!

Bezugsquelle: KE-SOFT

Bezugsquelle STAR LC-10: Kaufhof AG, Media Markt, diverse Kaufhäuser

Nun das Ganze in der Übersicht nach Preisen sortiert:

KE-SOFT Demodiskette	Diskette	2.--
ZONG-Probexemplar	Heft+Dsk	5.--
The Riddle	Diskette	5.--
Zeitmaschine II	Diskette	5.--
Pungo	Diskette	5.--
Zyclop	Diskette	5.--
Skeet/Stone Mine	Diskette	5.--
Desmonds Dungeon	Kassette	9,80
Gunlaw	Kassette	9,80
Spooky Cestle	Kassette	9,80
Twilight World	Kassette	9,80
Preppie	Kassette	9,80
Atomit	Diskette	9,80
Plot	Diskette	9,80
Diskline 5	Diskette	9,80
Diskline 6	Diskette	9,80
Diskline 7	Diskette	9,80
Atlantis	Diskette	10.--
Sereemis	Diskette	10.--

Bendits	Diskette	14,80
Game Music #2	Kassette	14,80
A Hecker's Night	Diskette	14,80
Adventure Paket	Diskette	19,80
Zebu-Lend	Diskette	19,80
Ashido	Diskette	19,80
Journey to the planets	Cartridg	19,80
Summer Games	Diskette	19,80
Spidermen	Diskette	19,80
Ster Raiders	Cartridg	19,80
Ninje	Diskette	19,80

Atext 1.1	Diskette	24,80
Atmes II	Diskette	24,80
Tecno Ninja	Diskette	24,80
Die Außerirdischen	Diskette	24,80
Pyramids	Diskette	24,80
Herbert II	Diskette	24,80
Rubberball	Diskette	24,80
Fungoland	Diskette	24,80
Cultivation/Chromatics	Diskette	24,80
Printer II	Diskette	29,80
Quick	Diskette	29,80

ZONG-Peket III	Heft+Dsk	35.--
S.A.M.	Diskette	39,80
The Newswroom	Diskette	39,80

Weihnachtspekt	Diskette	74,80
ZONG-Abonnement	Heft+Dsk	84.--
Mini-Speedy 1050	Hardware	95.--

Centronics Interface	Hardware	129.--
Floppy 2000	Hardware	399.--
STAR LC-10 Drucker	Hardware	400.--

Kurztests

Action Biker

Man fährt mit einem Motorrad in einer 3-D Landschaft umher und kann verschiedene Gegenstände einsammeln. Man kann sogar verschiedene 3-D-Hindernisse befahren. Grafik gut. Sound gut. Spiel recht lustig, da einiges auszubereichern. Für DM 9,80 ein ganz lustiges Spiel. Besonders interessant ist es, auf den Baustellenrampen oder der Achterbahn herumzufahren. Ein schönes Spiel.

Hersteller: Mastertronic		K.E.
Datenträger: Kassette		
Preis: DM 9,80 (KE-SOFT)		
Grafik/Animation ...		
Sound/Musik	vvvvvvvv	-10
Spielspaß	vvvvvvvv	-09
Preis/Leistung	vvvvvvvv	-10
Gesamtbewertung	vvvvvvvv	-10


California Run

Autorennen quer durch Californien. Auf dem Weg müssen Hindernisse wie z.B. anderen Fahrzeugen, Pfützen und Bäumen ausgewichen werden. Grafik geht so, Sound kaum vorhanden. Das Spiel ist ziemlich öde, da die Steuerung sehr beschränkt ist und sich die Strecken alle fast gleich spielen. Insgesamt für DM 9,80 nichts besonderes. Nur für Autorennen-Fans zu empfehlen.

Hersteller: Alternative Software		K.E.
Datenträger: Kassette		
Preis: DM 9,80 (KE-SOFT)		
Grafik/Animation ...		
Sound/Musik	vv	-02
Spielspaß	vvvvvvvv	-07
Preis/Leistung	vvvvvv	-06
Gesamtbewertung	vvvvvv	-06


Cops n Robbers

Als Räuber versucht man, die Diamantenmine sowie die Fabrik auszurauben, ohne sich von den Polizisten erwischen zu lassen. Man kann einen Safe knacken, Gegenstände finden. Bullen erschießen. Fahrrad fahren und einiges mehr. Grafik einfach. Sound auch, macht aber einen irren Spaß, viele Gags! Nicht gerade einfach zu schaffen! Insgesamt ein tolles Spiel für DM 9,80. Die einfache Grafik stört nicht.

Hersteller: Atlantis		M.P.
Datenträger: Kassette		
Preis: DM 9,80 (KE-SOFT)		
Grafik/Animation ...		
Sound/Musik	vvvvvv	-06
Spielspaß	vvvvvvvv	-08
Preis/Leistung	vvvvvvvv	-13
Gesamtbewertung	vvvvvvvv	-11
	vvvvvvvv	-12


Chicken Chase

Als Hahn muß man den Hühnerstall verteidigen, indem man die Eier bewacht. Igel verschluckt und Würmer aufpickt. Grafisch recht witzig gemacht, hat einige lustige Effekte. Soundmäßig annehmbar, wenn auch nicht gerade toll. Der Spielspaß ist durchschnittlich. Preislich gehen DM 9,80 noch in Ordnung. Leider wird die genaue Aufgabe nicht so ganz klar, so daß man öfters nicht so recht weiß, warum man denn nun ein Leben verloren hat. Darüber schweigt sich die Anleitung leider aus.

Hersteller: Bug-Byte		K.E.
Datenträger: Kassette		
Preis: DM 9,80 (KE-SOFT)		
Grafik/Animation ...		
Sound/Musik	vvvvvvvv	-11
Spielspaß	vvvvvvvv	-07
Preis/Leistung	vvvvvvvv	-08
Gesamtbewertung	vvvvvvvv	-08


Pinguin

Eine Version des Spielhallenspiels PENGU. In einem Labyrinth aus Eisblöcken muß man drei Diamanten zusammenschieben und dabei möglichst viele Monster erledigen, indem man Eisblöcke auf sie schiebt oder an den Wänden rüttelt. Grafisch und Soundmäßig recht einfach gemacht, das Spiel ist allerdings recht gut spielbar, wenn es auch nicht gerade vom Hocker reißt. Insgesamt noch erträglich.

Hersteller: Tynesoft		K.E.
Datenträger: Kassette		
Preis: DM 9,80 (KE-SOFT)		
Grafik/Animation ...		
Sound/Musik	vvvvv	-05
Spielspaß	vvvvv	-05
Preis/Leistung	vvvvv	-06
Gesamtbewertung	vvvvv	-05

Screaming Wings

Eine Umsetzung des bekannten Spielhallenspiels 1942. Man steuert ein Flugzeug über eine vertikal scrollende Landschaft und muß sich per Feuerknopf mit allerlei gegnerischen Flugzeugen, Bombern und anderem Gesocks auseinandersetzen. Die Grafik ist gelungen, die gegnerischen Schüsse sind leider manchmal nicht so toll erkennbar. Der Sound geht auch in Ordnung. Das Spiel frustriert anfangs ein wenig, aber wenn man mal ein paar Runden gespielt hat, lernt man auch, damit zurechtzukommen. Insgesamt eine gut gelungene Umsetzung, die man zum Preis von DM 9,80 auf jeden Fall empfehlen kann.

Hersteller: Byte-Back Software		M.P.
Datenträger: Kassette		
Preis: DM 9,80 (KE-SOFT)		
Grafik/Animation ...		
Sound/Musik	vvvvvvvv	-11
Spielspaß	vvvvvvvv	-10
Preis/Leistung	vvvvvvvv	-10
Gesamtbewertung	vvvvvvvv	-11
	vvvvvvvv	-10

Kontaktadressen

An dieser Stelle findet ihr monatlich die wichtigsten Adressen aus dem Atari XL/XE Bereich. Zu jeder Adresse gibt es eine kleine Erklärung des jeweiligen Angebots. Wer zu einzelnen Anbietern genaueres wissen möchte, kann sich vertrauensvoll an uns oder an die Anbieter direkt wenden. Hier also die Liste:

- A B B U C e.V., Wieschenback 45, 4352 Herten (XL/XE-Club, PD)
- AMC-Verlag Armin Stürmer, Blücherstraße 17, 6200 Wiesbaden (Softwarehersteller, Hardware, PD)
- ATARI-Computer Team a.V., Postfach 107501, 2800 Bremen 1 (Atari-Club, PD)
- Compyskop OHG, Gnaisenaustreße 29, 4330 Mülheim/Ruhr (Software, PD)
- Compysoft, Kreuzstraße 32, 6050 Offenbach/M. (Versand: Software, PD)
- EDV-Computer Shop, Todtneuer Zeile 4, 1000 Berlin 28 (Software für XL/XE)
- Hamburger ATARI-Club, Matthias Faust, Barmwisch 17, 2000 Hamburg 71 (Club, Software, PD)
- Ralf Devid, Ginsterweg 13, 4700 Hamm 1 (Hard & Softwareentwicklung, Versand)
- KE-Soft, Frankfurterstraße 24, 6457 Maintal 4 (Softwarehersteller, ZONG, Club, Software, PD)
- Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München (Bücher)
- Ulif Patarsan, Postfach 1103, 2322 Lütjenburg (Versand: Software)
- Power per Post, Malanchtonstraße 75/1, 7518 Bretten (Versand: Hard- & Software, PD)

Falls ihr Adressen kennt, die bisher nicht in dieser Liste erschienen sind: Schickt Sie uns! Wichtig ist allerdings, daß ihr uns nicht nur die Adresse, sondern auch eine AUSFUHRICHE BESCHREIBUNG bzw. einen Bericht zur jeweiligen Adresse sendet, damit wir über das Angebot informiert sind, dann wir veröffentlichen keine zweifelhaften Anschriften!

Also: Har mit den Adressen UND BERICHTEN!

ABBUC-JHV 1990 in Herten

Wie alle Jahre fand auch diesmal die Jahreshauptversammlung des ABBUC in Herten statt. Das Großereignis in Westdeutschland für alle Atari-ner fand diesmal Zuspruch von rund 150 Personen. Unsereier war um 9.00 Uhr als allererster dort, und baute sich sogleich auf! Zu bewundern gab es auf unserem Weihnachtsmarkt ein pralltes Rastpostenangebot, unser neues VP-Spiel ASHID und einiges mehr (unter anderem auch Lebkuchen). Punktlich um 11 waren alle Anbieter versammelt und der offizielle Teil konnte beginnen. Die Sitzung wurde eröffnet und der Vorsitzende des ABBUC, W. Burgar, sprach die Begrüßung aus. Es folgte ein Kassenbericht, wobei herauskam, daß der ABBUC momentan DM 19.000 auf seinem Konto hat, die er wieder loswerden will, aber dazu später, über 1000 Briefe, gehen beim ABBUC jährlich ein, von den unzähligen Anrufern ganz zu schweigen. Daher schaffte sich ABBUC von einem Anrufer antworten an. Berichtet wurde über eine amerikanische Firma ICD, die eine Niederlassung in Deutschland hat und 10% Rabatt für ABBUC-Mitglieder anbietet. ICD bietet Drucker, Modems, Interfaces etc. an. Seit 1.11. besitzt der ABBUC eine neue Mailbox, die ab 19.00 Uhr immer angesprochen werden kann.

Seit 1.11. besitzt der ABBUC eine neue Mailbox, die ab 19.00 Uhr immer angesprochen werden kann. Seit 1.11. besitzt der ABBUC eine neue Mailbox, die ab 19.00 Uhr immer angesprochen werden kann. Seit 1.11. besitzt der ABBUC eine neue Mailbox, die ab 19.00 Uhr immer angesprochen werden kann.

Seit 1.11. besitzt der ABBUC eine neue Mailbox, die ab 19.00 Uhr immer angesprochen werden kann. Seit 1.11. besitzt der ABBUC eine neue Mailbox, die ab 19.00 Uhr immer angesprochen werden kann.

Seit 1.11. besitzt der ABBUC eine neue Mailbox, die ab 19.00 Uhr immer angesprochen werden kann. Seit 1.11. besitzt der ABBUC eine neue Mailbox, die ab 19.00 Uhr immer angesprochen werden kann.

Ebenfalls wurde das Thema Bucharsendung erwähnt, wobei darauf hingewiesen wurde, daß das ABBUC-Magazin doch wirklich nicht kommerziell sei, wie es ein anderer Magazin-Hersteller behauptet hatte. Und nur, weil die Abzählkammer fehler, sei die jetzige Form doch ganz bestimmt nicht abzulehnen.

Anschließend wurde von den verschiedenen Arbeitsgruppen berichtet. So stellte sich die Action-Group vor, die demnächst sich mit dieser Sprechere näher beschäftigen will, und evtl. auch PDs rausbringen will. Ebenso soll eine PD für 80-Zeichenkartenbesitzer von ABBUC-Chef-Designer Rolf Specht heraus kommen. Dies wird in der AG-Textverarbeitung behandelt.

Die Regionalgruppen wurden leider nicht erwähnt, es wurde jedoch die die Absplittierung der Gruppe Wuppertal bekannt gegeben, die den ABBUC als faulen, "sich die Eier schaukelnden Verein", darstellte.

Die AG Hardware berichtete über mehrere Projekte: Als erstes versuche man ein IBM-Interface zu besteln, um IBM Laufwerke und Schnittstellen ansprechen zu können.

Außerdem versuche man über dieses Interface die Hercules-Grafikkarte mit dem XL/XE zu steuern. Die IBM-Festplatten könnten demit ebenfalls angesprochen werden. Die Controller-Karte zu einer Festplatte kostet ungefähr DM 100,— die Platte selbst gebe es für DM 300-600. Je nach Kapazität. Zu beachten ist, daß aber nur XT-Karten verwendet werden könnten.

Besonders wurde auf den Computer Flohmarkt hingewiesen, der sich mit seiner Atari XL/XE-Sparte langsam aber sicher zu einem neuen Kontaktpunkt entwickelt. Die Atari-er versuchen, die Kontaktsparte im CF größer werden zu lassen, als die Taschenrechner C64-Sparte. Wir werden uns daran mit vielen Anzeigen beteiligen.

Ein anderes ABBUC-Mitglied wollte eine Semmelbestellung für den New Atari-User aus England aufnehmen, wofür sich auch einige Interessenten fanden. Anschließend wurde über eine weitere Beteiligung an der Hobbytronic 1991 entschieden. Der ABBUC wird wieder dabei sein!

Anschließend kam des mit Abstand wichtigste Thema: Berichtete wurde über eine Raupkopier-Verklagung eines Users aus Kempton, der nun neben 60 Tagessätzen a DM 20 auch noch Schadenersatzforderungen von 76.000 DM beziehen darf, weil er an einen anderen User eine Teuschliste schickte, die später in die Hände der Polizei fiel. Es wurde von der Polizei des unfähigere Einkommen von DM 10.000 pro Monat eingesetzt, das ein Raupkopierer pro Monat in der BRD verdienen könnte. Das dies von der Realität stark abweicht, brauche ich keinem zu sagen. Deher hier die Warnung an auch: Verschickt keine Teuschlisten mit elten Spielen (selbst wenn sie 7 Jahre alt sind), und macht bei einer Vernehmung von eurem Recht des Schweigens gebrauch, sonst endet ihr so, wie der User aus Kempton, der nun Sozialhilfeempfänger ist!

Anschließend wurden die Sieger einiger Wettbewerbe gekürt. Als Preise gab es so einige Literatur sowie Software aus dem Hause KE-Soft.

Daraufhin wurde von Videodet berichtet, einem Projekt des WDRA, das nun über Pro 7 ausgestrahlt werden soll. Mit einem im ABBUC entwickelten Erweiterung könne man die Daten aus dem Fernseher gleich in den Computer speisen. Ne dann guten Appetit.

Als letztes meldeten sich einige Atari-User zu Wort, die aus der ehemaligen DDR kamen. Sie berichteten über ihre vielen Hardware-Aktivitäten und ihrem großen Floppy-Problem. Außerdem berichtete man über den Controller-Bau in Erfurt, der dem Peters direkte Konkurrenz sein soll, da sie absolute Tiefstpreise hätten. Dazu kam ein Bericht eines Users aus Wolfen, der darüber berichtete, daß man in Wolfen locker über 200 User auf die Beine stellen könne, worauf KE-Soft schon vorab Gespräche mit diesem Herren führte, ob man nicht vielleicht gemeinsam ein Treffen organisieren könne. Wir möchten dem ABBUC in diesem Zusammenhang für die Zusammenführung des Clubs in Wolfen mit uns recht herzlich danken. Wir werden uns entsprechend revengieren! (Viele neue ABBUC-Mitglieder ...).

Nach diesen langen Reden kam man denn endlich zur Sache, bzw. zu den Computern und dem Angebot der verschiedenen Firmen, die mit einem Stand vertreten waren!

KE-Soft erwähnten wir am Anfang, daher gleich zum nächsten Stand:

Da wären wir also beim PD-Stand des ABBUC. Hier konnten wir gleich ATOMIT und unsere Demodiskette loswerden, die freundlich entgegen genommen wurde. Der momentane PD-Bestand beläuft sich auf rund 500 Disketten, wobei die neuesten von uns gekommen sind. Demnächst wird es eine Textverarbeitung TEXTPRO 4.5 geben mit einer kompletten deutschen Anleitung. Ein neuer PD-Katalog ist momentan in Arbeit.

Gesprochen wurde auch über das von Ulf Petersen vor kurzem angebotene PD-Programm Calamus. Es stellte sich inzwischen heraus, daß dieses Programm KEIN PD ist. Der ABBUC verhandelt nun, ob man dieses Programm als Shereware herausbringen könne, und das Handbuch für DM 30-40 beim Produzenten bestellen könne (mit einem Druckerreiber zusammen).

Beim AMC-Stand gab es eine Programmierung zum PRINTSTAR II. Mit dieser Ergänzung können nun auch 24-Nadel-Drucker angesprochen werden, die denn auch sehr kleine Formate sehr gut ausdrücken können.

Eine Vorführung konnte leider nicht gemacht werden, da der AMC keinen 24-Nadel-Drucker von Peters gestellt bekam (unbeabsichtigt vergessen). Daneben gab es die schöne Freundin von Rolf Specht zu bewundern, sowie eine 80-Zeichen-Karte. Beides war sehr interessant. Die eingebaute Zeichenkarte ist im vergleich zur S.A.M.-Lösung wesentlich besser! Beim KAISER II Stand war zu erfahren, daß es jetzt eine 320K, 180K und auf Anfrage eine 64K Version gibt. Das Programm gibt es für DM 24,— beim ABBUC zu kaufen.

Von AEGAEIS Software gab es einen tollen Grafikeditor zu sehen, der laut Aussage der Programmiers XL-Art und die Melfel übertraffen soll! Vielleicht gibt es dieses Programm demnächst bei uns zu kaufen?! Bei der Firma Reitershan konnte man ein ST-Interface für den ST bestaunen, mit dem man diesen als zusätzliche Floppy und Druckerinterface benutzen kann! Dazu wurde das TURBO-DOS gezeigt, welches evtl. bei neu zu produzierenden XF-551 beiliegen soll, so ATARI. Na ja, wir werden ja sehen (oder auch nicht!).

Bei der Herdwarefirma Peters konnte man sich mit Speicherverweiterungen, Interfaces und Bestellungen für die neue Floppy 2000 eindecken. Der Renner war eine Speicherverweiterung, die in jeden XL/XE unbenutzte des Typs eingebaut werden kann. Auf der anderen Seite konnte man die Vorstellung eines neuen Beller-spiels miterleben, welches momentan noch in der Entwicklungsphase steckt. An einem Vertrieb sind wir prinzipiell interessiert. Die Grafik sehr recht ansprechend aus. Von der Beuplen-Abteilung war zu erfahren, daß momentan 2100 Beuplene zu erhalten sind. So ist ein 3.5"-Laufwerk in Planung, welches 760KB, später auch 1.44MB, verarbeiten kann.

So, der Rundgang ist (nach DREI Stunden) zu Ende. Hier noch einiges Wissenswertes am Rande. Die Jahresgabe (eine Art Gewinnausschüttung an die Mitglieder), besteht dieses Jahr aus der Übersetzung des holländischen Turbo-Basic-Handbuchs, welches ca. 160 Seiten stark ist.

Ein User aus Chemnitz sprach den Gedanken aus, wie Microsoft eine Generalbegnadigung für alle Raupkopierer in der ehemaligen DDR auszusprechen, ein fragwürdiger Gedanke, da man schlecht feststellen kann, wann eine Raupkopie erstellt wurde.

Wir treffen andere User, bei denen die gleichen Ladeprobleme beim Spiel ATOMICS von Ulf Petersen auftraten, wie bei uns! Also doch kein Einzelfall! Wir zeigten diesen Usern ATOMIT und hatten zwei zufriedene Kunden mehr! Zum guten Schluß noch der Hinweis auf das Regional-treffen in Würzburg am 23.11. Kontakt über Dieter Popp: 09366/1545! Falls irgendetwas falsch dargestellt oder verdreht wurde, bitten wir dies zu entschuldigen, man bekommt einfach zuviel Information in sehr kurzer Zeit. ABBUC, deine JHV ist immer noch die beste!

Wettbewerbe

Jubel! Ab sofort läuft unsere große Mitmach-Aktion! Teilnehmen kann jeder von euch, was ihr tun müßt, steht unten, zu gewinnen gibt es Software im Gesamtwert von DM 500,--! Einsendeschluß ist der 10.12.90!

Nun die Aufgabe:

Ihr habt mehrere Möglichkeiten, euch zu beteiligen. Ihr könnt nur eine nutzen, ihr könnt aber auch alle nutzen, Ausschlaggebend für die Gewinnchance ist Qualität und Umfang der Einsendung. Hier also die verschiedenen Möglichkeiten:

1. Diejenigen, die eines (oder mehrere) der Spiele DRAG, SOGON, TOBOT oder CULTIVATION besitzen, haben die Möglichkeit, mit Hilfe der dazu gelieferten Editoren eigene Level zu erstellen. Diese schickt ihr uns ganz einfach auf einer beschrifteten Diskette.
2. Zu folgenden Spielen sollt ihr Fragen stellen (Wie komme ich an der und der Stelle weiter usw.)! Tips geben (um xxx zu erreichen, muß man yyy tun), Karten zeichnen, Codes herausfinden undsoweiter. Wie das geht, weiß wohl jeder selbst. Hier die Spiele (GROSSBUCHSTABEN-wichtig, da bisher noch keine Einsendung!):

DEJA VU, JOURNEY TO THE PLANETS, DIE AUSSERIRDISCHEN, ALPTRAUM, DIE ZEITMASCHINE II, ATLANTIS, Screamis, DER LEISE TOD, Fiji, Stein der Weisen, Drag, BROS, TECNO NINJA, OBLITROID, Zebu-Land, A HACKER'S NIGHT, PYRAMIDOS, SPIDERMAN, The Count

Wichtig: Sendet bitte keine kompletten Lösungswege (N. O. NIMM xx), da wir diese selbst besitzen! Gesucht sind Tips, Fragen, Antworten und Karten!

Nocheinmal: Ihr könnt alle beiden Möglichkeiten nutzen, könnt auch zu allen Spielen eine Einsendung machen. Eurer Kreativität sind also keine Grenzen gesetzt (außer dem Einsendeschluß). Je besser eure Einsendung, desto größer die Gewinnchance.

Für alle, die uns schon Tips o.Ä. zu obigen Programmen eingesandt haben: Schickt Sie uns nocheinmal! Die sonstigen Einsendungen werden in ZONG Veröffentlicht und nehmen nicht an diesem Wettbewerb teil!

Beiträge können auf Papier oder per Texteditor IV eingesandt werden. Level für die Spiele natürlich auf Diskette. Benutzt bitte für jede Teilnahmeart eine Extra Seite (Diskette oder Papier) und vermerkt auf jeder Seite euren Namen sowie eure Adresse. Beispiel: 5 Level für DRAG, 10 für CULTIVATION sowie Tips zu ALPTRAUM und BROS werden auf zwei Disketten (1. Disk: DRAG Level, 2. Disk: CULTIVATION Level) sowie zwei Blatt Papier (1. ALPTRAUM, 2. BROS) eingesandt. Beschreibt das Papier auch bitte nur einseitig! Dieser Aufwand hat den einfachen Grund, daß wir die Einsendungen später nach Programmen sortieren müssen, was unmöglich ist, wenn das Papier beidseitig beschrieben ist.

Schickt eure Einsendungen (Stichwort: WETTBEWERB) an folgende Adresse:

KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4

Programmdiskette

Ladeanweisung: Computer aus. Floppy an. Diskette rein. Computer an. So einfach ist das! Spezielle Ladeanweisungen findet ihr bei den dazugehörigen Softwarebeschreibungen. Die Diskette ist beidseitig bespielt.

Viel Spaß!

Programme der letzten Ausgabe

Wie schon im Vorwort erwähnt, befinden sich auf der Rückseite der Programmdiskette zusätzlich die Programme SUPER MINER, FLOP & FLIP sowie der MUSIKBONUS aus 11/90.

TB-DOS

- Eingesandt von Frederik Hesse -

Dieses kleine Programm zeigt die Möglichkeiten der zusätzlichen Befehle des TurboBasic XL. Es handelt sich um eine Art MINI-DOS und bietet folgende Funktionen:

- Directory: Man tippt einfach eine Zahl von 1-8 und schon wird der Inhalt des gewünschten Laufwerks angezeigt.
- Kaltstart: Damit wird eine Diskette in Laufwerk 1 gebootet.
- Zeichensatz laden: Lädt und zeigt einen Zeichensatz.
- Normal Zeichensatz: Schaltet normalen Zeichensatz wieder ein.
- Lade Textdatei: Lädt eine Textdatei und zeigt diese auf dem Bildschirm.
- Drucke Textdatei: Lädt und druckt eine Textdatei. Der Drucker wird dann so eingestellt, daß nicht über die Perforation gedruckt wird.
- Lade Bild (Gr.8+): Lädt ein 62-Sektor Bild in Grafikmode 8.
- Lade Bild (Gr.15+): Lädt ein 62-Sektor Bild in Grafikmode 15.
- Lade Basicprogramm: Lädt und startet ein Basic-File.

Texteditor 4+

Mit Hilfe dieses Texteditor könnt Ihr Texte im ZONG-Format erstellen und ausdrucken. Das Schriftfeld hat eine Größe von 70*58 Zeichen. Neben den normalen Zeichen habt Ihr noch folgende Sonderzeichen:

Taste	Zeichen	Taste	Zeichen	Taste	Zeichen	Taste	Zeichen
SHIFT-B	\$	CTRL.-L	ü	CTRL.-T		CTRL.-N	J
CTRL.-A	ä	CTRL.-J	ö	CTRL.-D		CTRL.-M	
CTRL.-O	ö	CTRL.-Q	†	CTRL.-F		CTRL.-.	
CTRL.-U	ü	CTRL.-W	T	CTRL.-G		CTRL.-,	
CTRL.-S	ä	CTRL.-E	‡	CTRL.-V		CTRL.-Y	
CTRL.-Z	ä	CTRL.-R	‡	CTRL.-B	‡		

Weitere Funktionen:

CTRL.-C = Zeile Zentrieren
 CTRL.-H = Hervorhebung an/aus (inverse Darstellung)
 CTRL.-X = Blocksatz für diese Zeile (mit ESC stoppen)
 ESCAPE = Menü

Im Menü könnt ihr per Cursor hoch/runter (ohne Control) und RETURN ei-

na Auswahl treffen. Der Filename bei LADEN und SPEICHERN resultiert aus der eingestellten Seitenzahl (Csr hoch/runter). Die anderen Funktionen erklären sich von selbst. Der Ausdruck erfolgt auf einem Star-LC-10 Drucker mit IBM-Zeichensatz. Eine andere Druckerkonfiguration kann mit dem alten Texteditor 4 (ZONG 04/90) erstellt und gespeichert werden.

Weihnachtsspiel

Wieder einmal der Frust eines Weihnachtsmannes: Nachdem man letztes Jahr so erfolgreich war, wurde man befördert, und zwar zum TURBO-WEIHNACHTSMANN. Aufgabe ist es, innerhalb von zwei Minuten möglichst viele Geschenke auszuliefern. Diese müssen allerdings erst gefangen und dann in den Sack geworfen werden (immer 5 Stück). Danach folgt ein Stadtplan, in dem jeweils ein Geschenk unten rechts genommen und dann abgeliefert werden muß. Wo das Geschenk hingehört, kann man nur an der Windrose links unten erkennen. Per Feuerknopfdruck wird die Richtung angezeigt.

Lunar Lander II

Versucht einfach, mit der fliegenden Untertasse auf der Plattform zu landen, ohne an irgendetwas anzustoßen. Hört sich einfach an, ist es aber nicht. Knick-Knack!

Bubblar II

Der berühmte Wurm muß alle Punkte fressen, wird dabei immer länger und darf sich nicht selbst in den Schwanz beißen. Kirschen entschlacken ihn. Alle fünf Bilder gibt's einen Bonus-Screen.

The Old Saloon

Als Wildwest-Held muß man im alten Saloon und seiner Umgebung sieben Goldnuggets finden. Aber achtung: Es ist nicht alles Gold, was glänzt! Der Held springt per Feuerknopfdruck. Falls man die Goldnuggets nicht findet: Man sollte wirklich überall suchen!

Musikbonus

- Eingesandt von Michael Klar -

Einfach anhören! Wir warten übrigens auf Einsendungen ...

PD-Software

Der Ausverkauf unserer PD-Restposten geht weiter, wenn auch mit einem stark verminderten Angebot. Die für nur DM 4,— erhältlichen Disketten sind nur noch einmal vorhanden, also: Ranhalten.

Tales of Adventure & Stan Ockers (G03), Copy+Demos/AT-Lister (G04), Kochrezepte (U01), Sideprint/CAD (U05/06), Microprintstar 1029 (U07), Trolls (A15), Das alte Haus/Zurück in die Gegenwart (A17/A18), Garden of Confusion/Karate Master (S05/06), Trailer (S12), Space Trader/Roto, Pinball, Popcorn (S37/S38), Aliants Demo/Advanced Music Prozessor (D02/03), ABC-Demo/Movie-Maker Demo (D04/05), Sound & Bilderdisk (D06), BIG-Demo (D08), Hobbytronic Demo I+II (D11/12), CS-Musik Demo/Epyx Demogames (D13/D14), The music box (D21), Robot-Demo/130XE Imposible Demo (D22/23), CD-1 Compysshop Demo (D24), Max Headroom Demo/Music nonstop V (D25/26).

Neuheiten

Auf der ersten neuen Diskette befinden sich gleich zwei spannende Spiele: TRESHOLD und WIMLEDON '88. Ersteres ist ein reindrassiges Ballerspiel, in dem man in vielen verschiedenen Level eine Menge Aliens in unterschiedlichsten Formationen abwehren muß. Ballert man allerdings zu viel, überhitzt sich der Laser und man muß eine Weile ohne Abwehr auskommen! Ein tolles Spiel, welches früher mal kommerziell vertrieben wurde.

Das zweite Spiel ist eine tolle Tennis-Version für ein- oder zwei Spieler. Da wird es schon allein schwierig, den Ball richtig über's Netz zu bekommen. Ein sehr spaßiges Spiel mit schöner 3-D Grafik.

Bewertung: ★★★★★★★★★★ -13

Die zweite Diskette ist ein deutsches Grafikadventure und nennt sich ZAXXON'S STATION (Hallo Waltraud!). Man startet in einem Raumschiff und hat am Anfang kaum noch Sprit. Außerdem wird man von irgendjemand bedroht, der einen nach drei- oder vier Zügen kilt! Nun denn, nach einigem Herumprobieren landet man schließlich auf Zaxxon's Station und wird sogleich von ein paar Aliens gefangengenommen, hä hä! Im Programm selbst steht der Wortschatz, den wir euch hier präsentieren, damit ihr ihn nicht noch extra abschreiben müßt:

AUSSTEIGEN	LANDEN	FLIEGEN	AUFNEHMEN
ABSCHALTEN	LASSEN	ABGEBEN	VORZEIGEN
EINSTEIGEN	ZEIGEN	STARTEN	BESTEIGEN
EINSCHALTEN	LASSEN	ABGEBEN	VERLASSEN
REINSTSCHIEßEN	GEBEN	KAMPFEN	EINGEBEN
REINSTECKEN	SAGEN	LESEN	SCHIESSEN
FOLGEN	FRAGEN	NEHMEN	HINHALTEN

Im Ganzen ist das Spiel ganz interessant, die Bilder sind z.T. sogar noch animiert.

Bewertung: ★★★★★★★★★★ -10

Programmieren in Basic

Heute schreiben wir das erste einfache, aber dennoch nützliche Programm. Es soll dazu dienen, eine Reihe von Zahlen zu addieren und auf dem Bildschirm auszugeben.

```
10 ? "Zahl":INPUT Z
20 G=Z
30 ? "Gesamt: ";G
40 GOTO 10
```

Das Programm fragt also nach einer Zahl und addiert diese dann zur bisherigen Gesamtzahl. Dieser Vorgang wird ständig wiederholt, d.h. der Inhalt der Variablen G wird ständig größer (sofern Ihr keine negativen Werte eingibt!). Unterbrecht Ihr das Programm und startet es erneut mit RUN, werdet Ihr feststellen, daß die Gesamtzahl wieder bei null anfängt. Dies hat den einfachen Grund, daß beim Starten eines Programmes alle Variablen den Wert null annehmen. Übrigens: Einen Programmteil, der sich wiederholt (wie hier z.B. das gesamte Programm) nennt man SCHLEIFE. Man könnte obiges Programm genauso gut als Kontostand-Programm benutzen, wenn man Einzahlungen als positive und Auszahlungen als negative Werte eingibt.

Nun ein kleiner Test:

Folgende Aufgabe ist zu lösen: Schreibt ein kleines Programm, daß nach Eingabe des aktuellen Dollar-Kurses und des DM-Betrages den Wert in Dollars ausgibt. Das zweite Programm sollte nach Eingabe des Kurses und eines Dollar-Betrages den DM-Wert ausgeben. Lest bitte erst weiter, wenn Ihr die Programme geschrieben habt!

Nun die Lösungen:

Programm 1:

```
10 ? "Dollarkurs ":INPUT DK
20 ? "DM-Betrag ":INPUT DM
30 ? DM:
40 ? " DM entsprechen ":
50 ? DM/DK:
60 ? " Dollar."
```

Programm 2:

```
10 ? "Dollarkurs ":INPUT DK
20 ? "s-Betrag ":INPUT DL
30 ? DL:
40 ? "Dollar entsprechen ":
50 ? DL*DK:
60 ? " DM."
```

Ich hoffe natürlich, daß Ihr die Programme alle richtig habt. Es kann natürlich sein, daß Ihr anstatt DK, DM und DL andere Variablenamen benutzt habt. Dies ist natürlich nicht schlimm, es beeinflusst den Programmablauf nicht. Im Allgemeinen sollte man seine Variablenamen natürlich so wählen, daß sie möglichst logisch sind. Wer also die Variable für den Dollarkurs DM nennt, hat keine besonders gute Wahl getroffen. Ihr könnt die Variable anstatt DK z.B. auch DOLLARKURS nennen. Beim XL/XE können die Variablenamen auch ziemlich lang sein. Da die maximale Länge einer Programmzeile aber 120 Zeichen (drei Bildschirmzeilen) beträgt, ist es meist nicht besonders sinnvoll, längere Variablenamen zu verwenden.

Ihr wißt doch sicherlich noch ein paar nützliche Dinge, die man mit den bisher gelernten Befehlen machen kann, oder?

Turbobasic XL

Funktionen (2):

- FRAC(n)
Diese Funktion ermittelt den Nachkommanteil einer Zahl. Achtung: Das Ergebnis ist nicht immer gleich dem von n-INT(n), da die INT-Funktion die nächstkleinere Zahl ermittelt! Probiert es einfach mal mit negativen Zahlen aus.
- TRUNC(n)
Ermittelt den ganzzahligen Anteil einer Zahl. ? TRUNC(1.4) ergibt 1.
- RND
Die Klammern mit der beliebigen Zahl können hier weggelassen werden.
- RAND(n)
Ergibt eine ganzzahlige Zufallszahl von null bis n-1.
- HEX\$(n)
Wandelt eine Integerzahl in einen hexadezimalen String um. A\$=HEX\$(255) ergibt A\$="FF".
- DEC(ns)
Wandelt einen Hex-String in eine Dezimalzahl um. A=DEC("FF") ergibt also A=255.
- \$nnnn
Hexadezimale Zahl im Programm. Beispiel: POKE \$0600,\$FF entspricht POKE 1536,255.
- &
Binäres UND (kein boolsches AND!)
- !
Binäres ODER
- EXOR
Binäres EXCLUSIV-ODER
- DIV
Division ohne Rest. A=15 DIV 3 ergibt z.B. A=3.
- MOD
Ergibt den Divisionsrest. A=15 MOD 3 ergibt z.B. A=3.
- %0, %1, %2, %3
Die Zahlen 0 bis 3 sind als Konstanten definiert. Die Verwendung einer Zahl in einem Programm kostet jedesmal 7 Byte, während die Verwendung einer Variable je 1 oder 2 Byte kostet. Die Verwendung von %0 - %3 kostet also jeweils auch nur 1 Byte.
ACHTUNG: Dies spart nur in nicht-compilierten Turbobasic Programmen Speicher!

Next: Besonderheiten des Turbobasic XL!



ZONG-Kochbuch

Leise rieselt der See. In der Küche still und starr ruht der (Eier-) Schnee. Damit Ihr das auch richtig nachvollziehen könnt, hier wieder einige weihnachtliche Kostlichkeiten aus der ZONG-Küche. Kemal übernimmt nun das Wort:

"Als erstes kreieren wir eine hochgeschätzte Kostlichkeit mit Namen

BETHMANNCHEN

Dazu brauchen wir:

- 50g fein gemahlene Mandeln
- 200g Marzipan Rohmasse
- 3 Eier
- 80g Puderzucker
- 2 gehaufte Eßlöffel Mehl
- 2 Eßlöffel Rosenwasser
- ca. 120 geschälte, halbierte Mandeln
- Backpapier

Nun, die meisten Zutaten bekommt Ihr eigentlich in jedem vernünftigen Supermarkt. Schwierig wird's bei den halbierten Mandeln, im Notfall müßt Ihr selbst tätig werden. Das Rosenwasser gibt's in der Apotheke.

Der erste Schritt ist recht einfach: Man knete das Marzipan, den Inhalt eines Eies, den Puderzucker, das Mehl, das Rosenwasser und die gemahlenden Mandeln zu einem geschmeidigen Teig. Dies kann mitunter etwas länger dauern und etwas glitschig sein. Viel Spaß.

Als nächstes wird der Backofen auf 150 Grad vorgeheizt und ein Backblech mit Backpapier ausgelegt. Weiterhin verquirlen wir (aus den übrigen zwei Eiern) zwei Eigelbe mit einem Eiweiß.

Nun sehe man sich den Teig an, bzw. drücke mit dem Finger mal eine kleine Mulde hinein. Füllt sich diese von selbst wieder auf, ist der Teig noch zu weich und sollte für eine Weile in den Kühlschrank.

Dann: Man befeuchte die Finger und beginne, aus dem Teig ca. 3cm große Kugeln zu formen, die dann auf dem Backpapier (nein, nicht alle übereinander, sondern nebeneinander) abgelegt werden. Sodann drücke man an jede Kugel an der Seite drei Mandelhalften so an, daß sie sich fast auf der Spitze berühren. Hat man das Blech (oder die Finger) voll, muß man die Männchen nur noch mit dem verquirlten Eigelb-/Weiß bestreichen und dann ab in den Ofen.

Nach ca. 12-15 Minuten (wenn die Oberfläche leicht gebräunt ist), sind die Dinger dann fertig und (hoffentlich) genießbar.

So, after der Marzipantime geht's nun mit Marc weiter."



"Je wie, oder was, knick knack! Frisches Obst ist ihnen wohl nicht gut genug, wie oder? Spaß beiseite. Ernst komm' har ... Mein Beitrag zu diesjährigen Kochecke besteht aus so einem komischen braunen Mist, der sich in unseren Kreisen als

Waspennestart

versteht. Die Vorbereitung hält sich vom Schwierigkeitsgrad her in Grenzen. Der Haken liegt bei der "Umsetzung", aber dazu später mehr.

Zutaten brauchen wir folgende:

- 3 Eier
- 250g Zucker
- 1 Päckchen Vanilla Zucker
- 30g Kakao oder 3 Eßlöffel Nesquik
- 250g gehackte Mandeln
- ca. 50 Oblaten

Alle diese Zutaten könnt ihr in dieser Form im Lebensmittelgeschäft käuflich erwerben (oder aus dem heimischen Kühlschrank kleuen).

Zuerst müßt ihr das Eiweiß vom Eigelb trennen (oder umgekehrt). Nach dem sechsten oder siebten Versuch müßt man es eigentlich geschafft haben.

Nun schlägt man mit einem elektrischen Rührbäsen das Eiweiß zu festem Eischnee. Das Eigelb könnt ihr euch für ein anderes Rezept aufheben. Das Eischnee muß so steif sein, daß ein Messerschnitt sichtbar ist. Also: Rührbäsen und ausprobieren! Hat man dies geschafft, vermisch man in einer Schütte die 250g Zucker mit dem Vanillezucker und gibt unter ständigem Rühren das Zuckergemisch dem Eischnee bei. Aber bitte nur eßlöffelweise! Das Ganze sollte nun richtig schön hart und klebrig geworden sein.

Anschließend siebt man den Kakao auf die schleimige Masse. Nasquik ist allerdings schon fein genug, so daß hier nicht gesiebt werden muß. Darauf werden dann die Mandeln darüber gestraut. Nun nehme man einen Eßlöffel und hebe den Eischnee vorsichtig über das Kakao/Mandeln-Gemisch. Vorsicht! Nicht einfach nur umrühren!

Inzwischen solltet ihr schon den Ofen auf 130-150 Grad vorheizen und die Oblaten auf vorgefettete Backbleche verteilen.

Jetzt kommt das Schwierige: Nehmt einen großen und kleinen Teelöffel. Man entnehme der weiß-braunen, verklumpten Masse gerade soviel, daß der kleine Teelöffel gefüllt ist. Den man aber diese Masse auf dem großen Teelöffel haben sollte, muß man abschätzen. Nun setzt man das Ganze auf einer Oblate ab, indem man den Schleim vom großen Löffel mit dem kleinen Löffel abkratzt. Man sollte tunlichst darauf achten, daß nichts auf dem Blech tropft, weil dies später beim Backen fürchterlich stinkt!

Het man des erste Blech fertig, schiebt man es in den Ofen (mittlere Schiene) und läßt die Plätzchen etwa 25 bis 30 Minuten "eustrocknen". Danach ist denn des nächste Blech dran ..."



So, an dieser Stelle übernehme ICH, d.h. DER BöSE MANN das Wort.

Als nächstes widmen wir uns einer kleinen Pralinenähnlichen Köstlichkeit, genannt

NOUGAT-WURFEL

Hierzu brauchen wir:

- 400g Nougat im Block
- 200g Marzipan-Rohmasse
- 50g Puderzucker
- 1-ZEL Ingwergelee
- 300g Zerbittere Kuvertüre
- 50g Pistazien (ungesalzen und geschält)

Bevor wir mit der Zubereitung beginnen können, müssen wir den Nougat erst einmal für ca. zwei Stunden in den Kühlschrank legen, damit er schön fest wird.

In der Zwischenzeit können wir die Marzipanmasse mit dem Puderzucker und dem Ingwergelee zu einer geschmeidigen Masse verkneten. Ist der Nougatblock schön fest, nehmen wir ihn aus dem Kühlschrank und schneiden ihn in ca. 50 gleich große Würfel.

Als nächstes benötigen wir eine Arbeitsfläche, die wir mit gesiebtem Puderzucker bestreuen. Auf ihr rollen wir denn die Marzipanmasse so dünn wie möglich aus und schneiden (wieder mit einem Messer) daraus 100 Quadrate in der Größe der Nougatwürfel.

Jetzt wird's etwas heikel: Wir legen auf jeden Nougatwürfel ein Marzipanquadrat, drehen ihn um und legen auf der anderen Seite auch eines drauf.

Nun die Kuvertüre: Sie wird zerbröckelt und im Wasserbad (d.h. ein Topf, der in einem mit Wasser gefüllten Topf schwimmt) erhitzt. Den Wasser darf dabei nicht kochen. Ist die Kuvertüre geschmolzen, lassen wir sie wieder abkühlen (unter ständigem Rühren), bis sie fest erstarrt. Nun wird sie wieder auf 30 Grad erhitzt und ist somit verwendungsfähig. Dies erfordert etwas Feingefühl und ist daher nicht ganz so einfach.

Also los: Legt nun die Nougatwürfel (einzeln) auf eine Gabel und taucht diese in die geschmolzene Kuvertüre. Danach auf Pergamentpapier abtropfen lassen und auf jeden Würfel eine Pistazie legen, solange die Kuvertüre noch weich ist. Anstatt Pistazien kann man natürlich auch eine beliebige andere Verzierung, wie z.B. Zuckerkugeln, Nibble-Chips oder Schokolade... (vergessen wir's!) Seid ihr damit fertig, müssen die Würfel für mindestens 12 Stunden in den Kühlschrank.

Solltet ihr noch Marzipanmasse übrig haben, könnt ihr je noch ein paar Bethmännchen draus machen!"

Wir hoffen doch stark, daß ihr unsere Rezepte auch ausprobiert, denn sonst schicken wir euch zu Weihnachten den bösen Mann vorbei! Wenn sie euch gelingen, sind wir gerne bereit, ein paar davon zu probieren (schleckt!). Also: Her damit!

Im Übrigen wünschen wir auch noch ein geruhesames und frohes Weihnachtsfest und viel Spaß mit unserem Vollpreiskeipack (des ihr euch doch wohl hoffentlich bestellen werdet!).

Euer ZONG-Team!

Internes

Inhaltszusammenfassung ZONG 01-12/90

Wie jedes Jahr findet ihr in der 12'er Ausgabe eine Liste aller in diesem Jahr erschienen Artikel und Programme, alphabetisch sortiert. So ist es für euch einfacher, einen bestimmten Artikel zu finden. Sollten noch Lücken in eurer ZONG-Sammlung sein, so könnt ihr euch die entsprechende Nummer bestellen. Es gibt noch alle Nummern.

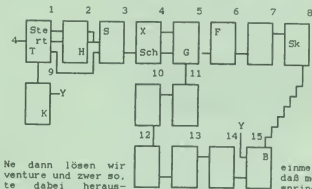
Rubrik/Artikel	Ausgabe(n)	Rubrik/Artikel	Ausgabe(n)
STORYS		SERIEN	
ABBUC-JHV '90	12	Bastecke	1-3.5.7.9.10
Ateri-Computer-Team	5	Grafikprogrammierung	01-06
Ateri-Treffen Hockenheim	11	PD-Software	01-12
Ateri-Treffen Worms	4	Programmieren in Basic	09-12
Der böse Mann	2	Turbobasic XL	07-12
Dreckfuhler und Fälersäuel	1	ZONG-Kochbuch	1-4.6.8.10.12
Hobbytronic '90	8	ZONG-Lexikon	02-08
KE-SOFT stellt sich vor	7	TESTBERICHTE (LT-Lesertest)	
KE-SOFT Story	5		
New Ateri User	10		
San Jose Computer	3	A Hacker's Night	6
USA läßt grüßen	6	Airball	9
ZONG-Treffen '90	3	Alptrium	5
TIPS		Amateur	2
Abenteuer in Schottland	8	America Road Race, LT	8
Chimera	6	ATARI Abenteuerspiele	6
Crystal Raider	9	ATARI Peaks & Pokes	9
Damen	6	Atmas II	9
Das alte Haus	7	Atomica	10
Drag	9	Bandits	10
Deja Vu	2.4.6.10	Blinky Scary's School	7
Die Zeitmaschine	5	Chimere	5
Feud	11	Colapse	10
Formatierte Zahlenausgabe	11	Crumbles Crises	9
Goonies	11	Derk Chambers	11
Grafikspielereien	3.6.8	Das große Spielebuch I	2
Highscoreliste	6	Das große Spielebuch II	3
Mask Of The Sun	7	Der leise Tod	10
Nedra	3.4	Drag, LT	7
Oblitroid	5	Dredis, LT	8
Raradox	5	Dropzone	10
Pokes van Hasselt	2	Escepe from Doomworld	5
Rockford	5	Fantastic Soccer	6
Spece Raider	11	Gleggs-It	11
Stein der Weisen	8.9.10.11.12	Gunlaw	3
Tecno Ninje	5	Hawkquest	8
The Count	1	Head over Heals	8
The Eddle	12	Im Namen des Königs, LT	10
The Serpents Star	4.6.10	Invasion	4
Universal Hero	12	Journey to the planets	9
Zorro	12	Joysticktest	7
		Kick Off	4
		LDS "C"-Emulator	8

Internes

Rubrik/Artikel	Ausgabe	Rubrik/Artikel	Ausgabe
TESTBERICHTE (LT-Lesertest)		SOFTWARE	
Little Devil	11	Flug 747	8
Masic	2	Glibber	6
Monitor 1084	4	Gmork Attack	6
Mountain Bike Recer	3	Hunchback	10
Mr. Dig	10	HugoJegg	4
Necromancer	7	Jumpin Spider	7
Nightmares	4	KU-Bert	1
Ogre, LT	9	Labryrinth	8
Quick Ed	11	Little Adventure	9
Quizspiel-Vergleichstest	2	Little Demo	9
Penik	1	Logo	5
Periscope Up	1	Lunar Lander	12
Robot Knights	8	Mouse	2
Rogue	9	Musikbonus	01-12
Rubberball	6	Old Saloon	12
S. A. M.	11	Pacman	11
Sidewinder	7	Picturepainter	2
Space Rider	8	PM-Editor	3
Space Wars	1	Poker	10
Spider	3	Reaktion	1
Spooky Castle	2	Reaktion II	10
Ster LC-10	5	Regenbogenquadrat	3
Storm	5	Sebotege	3
Tales of Dragon & Cevemen	5	Schloß	6
Tecno Ninje, LT	9	Sequest	9
The Count	9	Sektorkopierer	11
The Eidolon, LT	4	Shit	6
The Living Daylights	11	Soundexperimenter	9
The Newsroom	2	Speedscript	9
Thrust	8	Springerspiel	2
Track & Field, LT	5	Spurfolge	8
Universal Hero	1	Stone Mine II	7
Video Classics, LT	1	Suicider	5
Warp Speed Joystick	6	Super Miner	11
Werner Flaschbier	11	TB-DOS	12
Yahze	4	Texteditor IV+	4
Zielpunkt 0° Grad Nord	3	Texteditor IV	12
SOFTWARE		Textleser & -schreiber	8
Animate / Convert	10	The big quest	9
Ateri-Socoban	5	Tiere auf der Treppe	1
Börse	4	Tiny-Mite	3
Bubbler II	12	Weihnachtsspiel	10
Castlemanie	8	XL-Adress II	5
Castles of Confusion	1	XL-Kalender	1
CULTIVATION-Demo	6	Zahlenwald	4
Dr. Tom's Castle	9	Zauberwald II	2
DREDIS-DEMO	7	ZEBULAND-Demo	11
Etikettendruck	5	KE-SOFT:	
Fingerfetz	7		
Fire	10	Geniales zum genialen Preis!	
Flap & Flip	11		

Zorro

- Eingesandt von Mischeel Seibert -



Ne dann lösen wir
venture und zwar so-
te dabei heraus-

einmal dieses Actionad-
daß möglichst viele Punk-
springen:

Das Teschentuch läßt Zorro erst mal links liegen. Auf geht's in Raum 4, wo sich der Schwere den Schlüssel unter die Klinge reißt. Ab in Raum 5, hoch und zurück in Raum 4. Des Brendeisen geschnepp und damit in Raum 2. Das Eisen legt man auf den Ofen und springt auf dem Blasebalg etwas rum. Ist "Z" rot, nimmt man des Eisen und brennt dem Bullen eins auf den Pelz, worauf dieser entsetzt von dennen zieht. Das Hufeisen läßt man noch de; eb geht's in Raum 4. Auf die selbe Art, wie man das Brendeisen genommen het, holt sich der Held die Glocke. Diese legt man im gleichen Raum unten wieder ab. Den Schlüssel trägt man nämlich zuerst in Raum 5 oben hin, bevor man die Bell (sprich Glocke) an einen der Bögen hängt. Jetzt muß es schnell gehen, de die Punkte eblaufen. Man geschnepp sich die 2. Glocke und hängt sie an den anderen Bogen. Der Grebboden kriegt eins auf die Glocke, d.h., er bricht ein. Das ist eber vorläufig noch egel: In Raum 4 bekommt man auf altbewährte Art eine Trompete. In Raum 3 stellt man sich links auf des Brett und pusht den Trigger. Zorro trällert ein Liedchen, worauf ein Soldat engeflikt kommt. Ein Sprung und er steht auf dem Brett. Zorro hingegen fliegt direkt an die Fehnenstange. Von dort kommt er locker an den Stiefel ren, den Aschenputtel -äh- Zorros entführte Geliebte het liegen lassen. Da man etwas Glück brucht, geht's als nächstes dem Hufeisen ens Leder. Denn ab in den Brunnen (Raum 9) und den Kelch geschnepp, die Leiter wieder reuf. Geht man von Bild 1 aus noch links, ist man im Raum 4. Vorher sollte man allerdings unbedingt noch des Teschentuch erschehen. Ins Greb geht's als nächstes. Immer den Ausgang nehmen, an dem der Goldseck liegt. Natürlich ist es nicht sinnvoll, die Beutelnchen dezulassen. In Bild 15 zuerst links rausgehen und die Steine ins Wasser stoßen. Ist des nicht die Brunnenhöhle? Prektischer Eingang, gelle? zurück in Raum 15 durch die Barriere und reuf. Dort ist das Sklavenlager, und es wird schwer geschossen. Links würde es je rausgehen, eber des ist zu hoch... Reuen wir eine Sklaven-treppe. Nachdem man elle befreit het, geht's ab durch Raum 7 in Raum 6. Und de ist sie ja, die Schöne? Man klettert die Leiter zu ihr nur ein Stück reuf, sodeß sie das Teschentuch bekommt. Geht man ganz ...

Anmerkung der Red.: Wir brachen den "Tip" an dieser Stelle ab, da sich herausstellte, daß dieser in vielen Punkten lücken- und/oder fehlerhaft ist. So führt der unterste Weg von Bild 1 nicht etwa nach 3, sondern in einen Raum, der parallel zu 2 liegt. Geht man von diesem Raum runter, landet man in einem ebenfalls unerwähnten Raum. Zudem ist die Flesche nicht erwöhnt, die man zuerst dem Seuffer in dem erwöhnten Bild geben muß, damit man in das untere Bild gelangt. Die Methode, durch das Lebyrinth zu gelangen, schlug beim Testen übrigens fehl. Aufgabe für euch ist es nun, mit diesen Tips die exakte, vollständige Lösung zu finden und uns zuzuschicken! Veröffentlichliche Einsendungen werden netürlich mit Gutscheinen belohnt. Sorry für diese unvollständige Lösung, wir bemerkten es erst, als wir selbige am Original ausprobierten.

The Serpents Ster

- Eingesandt von Rüdiger Ohme -

Nachdem du den Glasdeckel zerschlagen hast und die Stedtweche dich aus der Stedt hinauskomplementierte het (geschieht bis dehlin alles automatisch), stehst du vor einer Karavene und dein Abenteuer mit Mec Steel auf der Suche nach dem "Serpents Ster" beginnt:

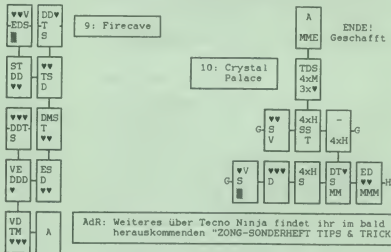
forward, buy horse, buy tent, put tent in peck, buy butter, buy tsemp, mount horse, eest, ne, dismount, leeve horse, tie horse, go to inn, go to old men, buy drink, give drink to old men, go to western, buy drink, give drink to western, ask western, buy drink, give drink to western, esk drink, go sleep, forward, mount horse, sw, se, forward, dismount, forward, west, north, dismount horse, leave horse, knock at door, give some coins, forward, forward, give butter, forward, ask about the scrolls, back, left, beck, leave room, mount horse, south, ne, go to men, give monk tsemp, ask about the scrolls, take all, north, put can of fuel to lomp, light match, light lomp, forward, dismount horse, leeve horse, right back, mount horse, left, forward, (!!! ACHTUNG: Spiel ebspeichern !!!) - (Stunden später, nach dem 40. oder 50. Versuch erscheint endlich "You made it!" auf dem Bildschirm!!!), forward, knock at the door, show the monk's scrolls, leeve the horse, forward, right, teke the small shield, beck, left, seerch the ornate tapestry, forward, put out lamp, put out lamp, open door, forward, take ell crystals, forward, open cese, 10x forward (od 10x beliebige Richtung), put lamp in peck, put can of oil in peck, put Lhase scroll in peck, put shell in peck, teke eldrich staff, teke key, take monkish robe, beck, forward, use the key, left, take scrolls, read the eldrich staff, beck, forward, right say T S K D G, seerch room, teke balck gem, open silver door, forward, teke the orange gem, forward, forward (nicht um die Mönche kummern!), (Die Antworten auf die Rätsel leuten:) dregon, yin end ying, men, right, left, left, teke blue stone, forward, forward, left, ring bell (nur einmel), beck, rightm forward, forward, left, right, forward, right, put black gem in hole, put purple gem in hole, put blue gem in hole, put green gem in hole, put orange gem in hole, put cleer gem in hole, (Der "Serpent Ster"), put serpent, ster in jar, (die Antworten leuten: rainbow, nirwene (puh-der Drache ist weg!)), drop ell, put serpent ster in hole, (Geschefft!)

Techno Ninja

- Eingesandt von Michael Seibert -

Heute die letzten Karten zu Level 9 & 10:

M=Münze, ♥=Herz, D=Diamant, S=Schlüssel, T=Tür, E=Elekt, V=Schield, A=Auge, ■=Start, ⊥=In das selbe Bild, auf gegenüberliegende Seite.



Anm.d.Red.: Diese Karten waren schon gar nicht schlecht, wenn sie auch sehr vereinfacht waren. Für den Wettbewerb wären genauere sicher geeignet. Tips und Tricks sind natürlich immer gern gesehen und gelesen!

Gesucht/Gefunden

Antwort von S. Dorlach an M. Gitzel zur Lösung von "Mask of the sun":

Tatsächlich haben sich mehrere Fehler eingeschlichen. Folgendes muß geändert . bzw. eingefügt werden:

... get bowl, GET URN, PUT URN TO RIGHT PEDESTAL, ...
... f. r. u. out. f. CUT WEBS WITH KNIFE. f. l. enter jeep. ...
... ne. nw. f. f. W. leave Jeep. climb pit. D. f. save game ...

Die Befehle in Großbuchstaben stellen die Ergänzung dar.

Angebote

Verkaufe

- Davids Midnight Magic. Pinballgame (auf Modul), bis zu vier Spieler, bis zu drei Bälle gleichzeitig.
- Phillips s/w Videokamera V100. 10m Kabel, Netzteil, und HF-Modulator anschließbar an jeden Fernseher. Blende, Brennweite und Scharfeinstellung per Hand, für Überwachungszwecke bestens geeignet.
- Terminal 800+ DFU Original incl. Disk, Anleitung und Spezialkabel.

Stefan Dorlach, Mainaschafferstr. 111. 8750 Aschaffenburg

Verkaufe

Folgendes Cassetten-Paket (nur Originale) für DM 25.--:

CP5:Decathlon, Ghostbusters, Red Max, Micro Rhythm, Galactic Empire, Olympic Skier.
Diskette für DM 15.--: European Super Soccer

In allen genannten Preisen ist das Portogeld schon enthalten!

Stefan Solbrandt, Cloppenburg Str.219a. 2900 Oldenburg. T.041/46636

Verkaufe

1064 Speichererweiterung für Atari 600 XL. VB: DM 40.--.

Andreas Volpini, Pfarrlandplatz 10, 3000 Hannover 91. Tel: 0511/445578

Verkaufe

ATARI Magazin 1/87 bis 2/89 insgesamt 23 Hefte für DM 40.-- sowie HAPPY Computer 7-9/86, 11-12/86, 1-5/87, 7-12/87, 1-9/88, 11-12/88
= 27 Hefte für DM 30.-- inklusive Stehsammler.

Warship, War in Russia, Rebel Charge at Chickamauga, Battlecruiser, Panzer Grenadier (alles original SSI-Spiele), Autoduell, Ogre, Knight Orc, Silicon Dreams, Brian Clough's, Football Fortunes, Colossus Chess 4.0.

Alle Programme auf Diskette und in Originalverpackung und bestem Zustand für DM 18,50 VB pro Spiel.

Liste von allen Spielen gegen Rückporto!

Rüdiger Ohme, Lotzstr 30, 6230 Frankfurt 80
Tel.: 069/3808428 (Anrufbeantworter) ich rufe gerne zurück.

Verkaufe

- THE YELLO VIDEO SHOW. Videokassette, Original, DM 15.--
- BASIC XL, Modul von OSS, VB DM 60.--
- Eine Menge ASM und COMPUTER & VIDEO GAMES Hefte, je Heft DM 2.--, 6 Hefte DM 10.--
- ACHTUNG: Noch 1 Floppy-Paket (1050+Abo+Game) für DM 359.-- am Lager! KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel.:06181/87539

Rolf Patschke, Albrecht Dürer-Str. 25, O-1147 Berlin

Ino Heibges, Tel.: 06196/73394

Suche Diskettenlaufwerk (XF551 oder 1050) für Atari 800XL und Programme in Kassettenversion zum Ausdrucken von Grafik und Text.

Thomas Görner, Rudolf-Harlass-Str. 88, O-9006 Chemnitz

Andrees Volpini, Pfarrlendplatz 10, 3000 Hannover 91, Tel: 0511/445578

Suche PD-Tauschpartner. Besitze über 350 Diskettenseiten mit PD.
Suche außerdem einen Atari 800 oder 400 möglichst mit 48kB.
Atari 1027-Schönschriftdrucker VHB DM 60.-- und Atari 1020 Plotter bis
DM 50.-- gesucht.

Marcus Gitzel, Fuldeer Str. 15, 6492 Sinntal 5, Tel 06664/7488

Suche Originelsoftware auf Diskette.

K. P. Silbert, Teppenstraße 46, 3200 Hildesheim.

Suche folgende Spiele: Mule, Gunship und Eidolon.
Die Spiele sollten möglichst günstig, garantiert funktionstüchtig und
nur Originale sein!

Michael Seibert, Leibesführung 38, 6682 Ottweiler

KE-Soft sucht:

Lauffähige Version von Phantasie I (besitzen defektes Original).

Programme: Playmetes, Worms, Canyon Climber, Quest for Quintane-Roo,
Crossfire, Seadragon, Ghost Encounters

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539.

Achtung: Alle Arten von Originalprogrammen gesucht! Bitte nur komplett mit Anleitung! Listen mit Preisvorstellung an KE-SOFT!

[illegible][illegible]

Magazine

Anwendung

Handlungs/Ports: Mit Hilfe des Melders können Netzwerke, Titel und Datenbanken in einer Datenbank gespeichert werden. Nach dem Speichern werden die Daten in einer Datenbank gespeichert. Mit Hilfe des Melders können Netzwerke, Titel und Datenbanken in einer Datenbank gespeichert werden. Nach dem Speichern werden die Daten in einer Datenbank gespeichert.

Adventure

THE RIDDLE. Greifhühner in fremen Applan ...	A01 DM 5,-
DIE ENKLE WELT. Miniaturbeobachtungen auf der Insel A02 DM 5,-	
HOBOR CASTLE. Altin in alten Druckschloß. DIDI-Bunde. A03 DM 5,-	
ATWIS. Greifhühner auf dem Meer. A04 DM 10,-	
SEBASTIS. Greifhühner auf dem Meer. A05 DM 10,-	
ZEITRAUSCH II. Die Fortsetzung des Bantars ...	A06 DM 10,-
TESTAMENTEN. Comical/The 7 Keys/The Riddle II/Seven A07 DM 10,-	
TESTAMENTEN. Comical/The 7 Keys/The Riddle II/Seven A08 DM 10,-	